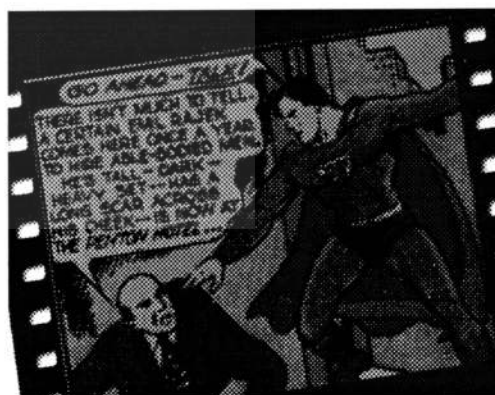


PABLO JAVIER ARIZAGA

**"INFLUENCIAS ENTRE
LAS HISTORIETAS Y EL CINE"**



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR



JULIO DE 1994

Nombre PABLO JAVIER ARIZAGA

**Facultad CIENCIAS DE LA EDUCACION Y
DE LA COMUNICACION SOCIAL**

Universidad DEL SALVADOR

Carrera PUBLICIDAD

Materia SEMINARIO DE INVESTIGACION

Titular PROF. JUAN BAUTISTA GONZALEZ SABORIDO



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

**Tema "INFLUENCIAS ENTRE
LAS HISTORIETAS Y EL CINE"**

Fecha JULIO DE 1994

INDICE

Objeto de análisis	2
Cuando las artes se entrecruzan	3
Los primeros años de la historieta	9
Las <i>girl strip</i> golpean La nueva mujer	12 13
Llega Walt Disney Una visión más objetiva del ratón El Pato Donald, espejo del americano medio	16 19 23
La gran crisis económica, la época de oro de la historieta	28
Héroes y superhéroes Entre Tarzán y Superman: Batman El prototipo del superhéroe El símil femenino Héroes versus nazis	31 33 33 35 36
La historieta durante la guerra y la postguerra	38
Un examen a la historieta Snoopy y los Sobrinos del Capitán Lorenzo y Pepita Un trazo más real Conclusiones con respecto a los receptores	40 41 45 47 50
Conclusión	54
Bibliografía	61
Videografía	62

OBJETO DE ANALISIS

El cine, la televisión y las historietas (llamadas *comics* en su país de origen -los Estados Unidos- y *teveos* en España, donde tienen gran afluencia de lectores) configuran tres artes narrativas de nuestro tiempo.

Historietas y cine. Ambas nacieron casi al mismo tiempo -a fines del siglo XIX- y ambas también se basan en la expresión a través de la imagen. La mitología popular de la civilización actual descansa en gran medida en las historietas y el cine, así como en la TV.

De la misma forma en que en otras épocas -otros siglos, otras civilizaciones- se nutrían de leyendas, fábulas, cuentos que se repetían de generación en generación, de boca en boca, o a través de escritos. Ahora los medios han cambiado, o mejor dicho, se han sumado nuevas formas de expresión. Nuestra civilización es, básicamente, una *civilización de la imagen*.

Las influencias mutuas entre cine y *comics* abarcan desde estilos gráficos y los criterios de composición visual hasta los modelos de arquetipos heróicos, las vestimentas y las expresiones coloquiales, e incluso las ideologías. Son medios basados en la

imagen icónica y en la palabra (escrita en un caso y fonetizada en el otro) y lanzados hacia el consumo masivo.

En la últimas tres décadas, la TV absorbe cómics de los más diversos géneros, ya sea para series de imagen real o para dibujos animados (o *cartoons* como originariamente se los llama). La TV, en este caso, marca la última frontera, pero... ¿hasta cuándo?

El presente trabajo intenta demostrar, mediante la metodología descriptiva, las influencias mutuas entre las historietas y el cine, y de ambas sobre la sociedad. Para ello hemos realizado una amplia investigación entre el material bibliográfico y videográfico existente en nuestro país y en los Estados Unidos.

USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

CUANDO LAS ARTES SE ENTRECROZAN

En la pujante nación norteamericana de fines del siglo pasado, el cine y las historietas encontraron el espíritu de aventura necesario para la rápida fructificación de sus respectivos lenguajes. En un principio, los distintos condicionamientos operaban a favor de los comics: estos se apoyaban sobre la prensa, un medio ya enriquecido técnicamente; mientras que el cine recién daba sus primeros pasos y su tecnología aún no estaba lo suficientemente desarrollada. Al menos viéndola desde nuestra perspectiva y nuestro tiempo, donde la tecnología cinematográfica se ha desarrollado hasta límites por aquel entonces insospechados.

De esta forma los comics fueron una realidad artística anterior al cine, y asumieron muy pronto una serie de soluciones estéticas y narrativas sin equivalencias cinematográficas hasta mucho tiempo después.

Se encontró la forma más adecuada de ponerle sonido a la imagen mediante los *balloons* o globos de diálogo, las onomatopeyas, los bloques de texto en off, y muchos otros recursos más que se irán sumando con el tiempo. Como así también la posibilidad del

color, que al igual que el sonido llegará mucho más tarde al cine. También podemos observar los aspectos técnicos como la angulación, la iluminación, los claroscuros, la profundidad de campo y los métodos de montaje. Desde ya está de más decir que los *story boards* que se realizan en la preproducción de cualquier largometraje, están basados en cuadros típicamente historietísticos.

Por ello, durante años, los pioneros del cine volcaron su atención en los comics, no sólo recuperando personajes sino también tomando técnicas. Y a la inversa, reconocidos artistas gráficos le quisieron imprimir a sus dibujos movilidad fílmica.

Como dijimos antes, los personajes brindados por los comics de los diarios del domingo se impusieron rápidamente en el cine, que carecía de personajes propios, y le dio no solo protagonistas sino también arquetipos: desde el niño rebelde hasta el adulto marginado, incluyendo matrimonios con problemas en su vida cotidiana; y héroes, como los que se pueden encontrar en la



Storyboard de un western
producido en 1972.

calle todos los días y de los otros, los más poderosos, los prototipos que quisiéramos ser algún día.

Los comics llegaron asimismo con cierta velocidad a la instauración de módulos permanentes, es decir, la página (o fragmento de página) a color en los suplementos dominicales, que se llamaría *sunday*, y la tira de cuadritos en blanco y negro en las secciones de comics durante los días laborales, tira que recibió el nombre de *daily*.

A lo largo de su primera y brillante expansión, los comics se habían inclinado por el humor, que favorecía preferentemente a las simples anécdotas autoconclusivas y el género bufo. La tónica era un chiste desarrollado en sucesivas viñetas (o cuadritos) lo que limitaba la ampliación de campos expresivos y de temáticas. De ahí el nombre de *comics* (y también de *funnies*, con referencia a la diversión que ofrecían), y de ahí también la creciente tendencia a que, cuando el cine había accedido al largometraje, las versiones fílmicas de comics quedaran encuadradas en cintas de breve duración (cortos o cortometrajes).

Por supuesto que cuando el cine pudo producir dibujos animados (posterior al de imagen real) los comics invadieron el sendero correspondiente.

Ya en los años veinte, se originaba con **El Gato Félix** el fenómeno inverso: la creación de una serie en el terreno de los dibujos animados cinematográficos y su inmediato acceso a los cómics de la prensa. Múltiples casos similares emergerían en el futuro, sobre todo en lo referente a los animales antropomorfos y parlantes.

El sonido dio considerable impulso a los dibujos animados, que, además, pronto se beneficiarían del color. **Popeye, Krazy Kat, Los Hijos del Capitán, The Little King** gozaban de dibujos animados en los años treinta. Y los cartoons cinematográficos daban a los comics, primero, la parodia de la "vamp" **Betty Boop**, a través de toda la década, una variadísima fauna que había arrancado de **el Ratón Mickey** e incluyó a **Bugs Bunny** y **el Pato Donald** entre otros. A los dibujos animados accederían más tarde series de comics tan dispares como **Superman** y **Li'l Abner**, y la gama se ampliaría extraordinariamente cuando los cartoons dejaran de ser exclusivos de las salas cinematográficas para instalarse en la pequeña pantalla de la televisión.

Lo que, durante los años treinta y cuarenta, caracterizó más a fondo el cruce entre cine y comics fue la escalada de los films por capítulos. El serial constituía una fórmula antigua, con éxito